スーパーファミコン®
取扱説明書 SHVC-ATMJ-JPN

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

Table Game for SUPER FAMICOM

TOKORO'S
マージャン



VIC TOKAI

ご　あ　い　さ　つ

このたびは株式会社ビック東海のスーパーファミコン専用カセット「TOKORO'S マージャン」をお買上げいただきありがとうございます。ゲームの前には、この取扱説明書をよく読んで正しい使用法でご愛用ください。なお、この取扱説明書はたいせつに保管してください。



健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続で長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

INDEX

4つのモード





イベントモード



トコロさんがTV局を舞台に大奮闘！奪われた所大明神を奪い返すのだ。

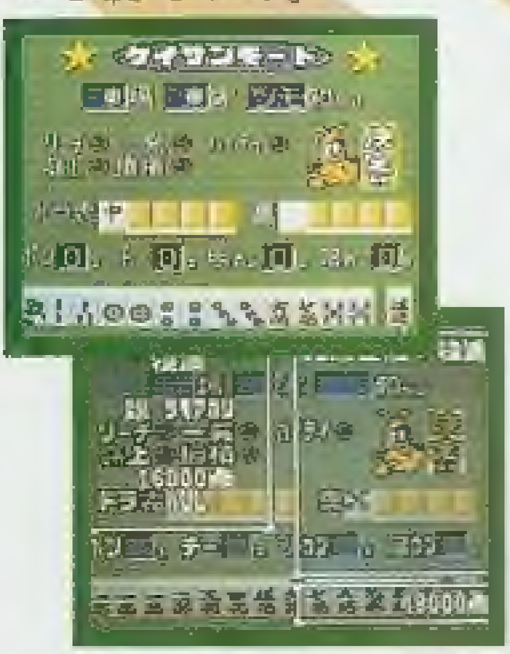
ノーマルモード

どこかで見たぞ？お馴染みのキャラ18名が君たちの対戦相手。



計算モード

牌を入れれば、たちどころに計算完了！勉強にも使えるぞ。



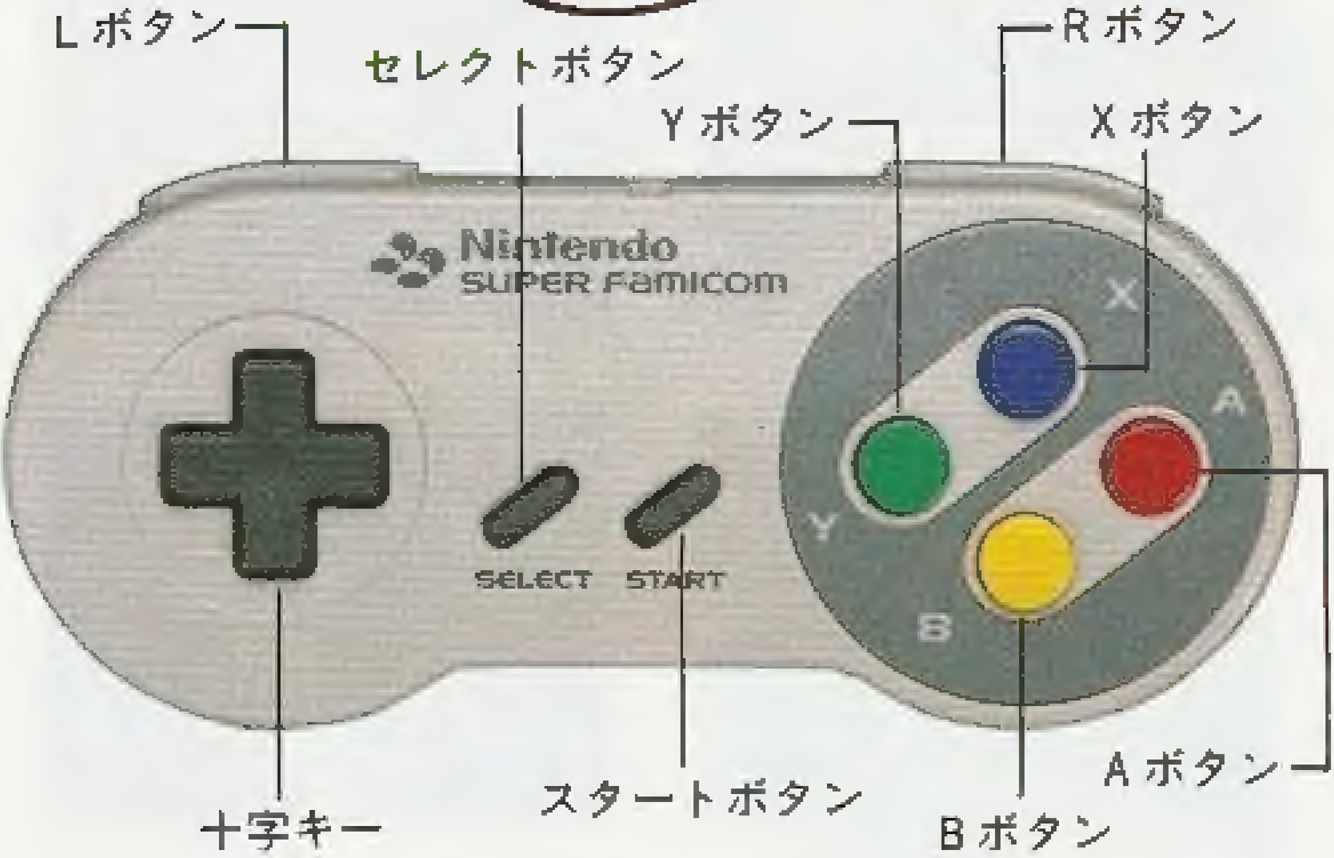
スタディモード

初心者が必ずぶつかる点数計算の壁！これを重点的に教えちゃいます。



ノーマルモード





A	●捨て牌の決定 ●哭き牌・和がり牌のキャンセル ●ウィンドウのオープン・項目の決定
B	●哭き牌・和がり牌のキャンセル ●ウィンドウのクローズ
X	●残り牌の確認 ●哭き牌・和がり牌のウィンドウ表示
Y	●持ち点表示(再度押すと合計点を表示)
L	●画面を少しだけ左にスクロールさせる
R	●画面を少しだけ右にスクロールさせる
スタート	●オプションウィンドウのオープン
セレクト	●十字キーの同時操作で画面位置の微調整
十字キー	●カーソル移動



半荘開始まで



モード選択画面でノーマルモードを選択し、Aボタンで決定します。

いち **人数決定** メンバーの数を選びAボタンで決定します。３人打ちではマンズの２～８を使用しません。

にい **メンバー決定** ４人打ちの時は３人を、３人打ちの時は２人をカーソルで選び、Aボタンで決定します。全員の選択が終わったら、画面の下に［ＯＫ？ ＹＥＳ／ＮＯ］が表示されるので、よければYES・変えたい時はＮＯを選びます。

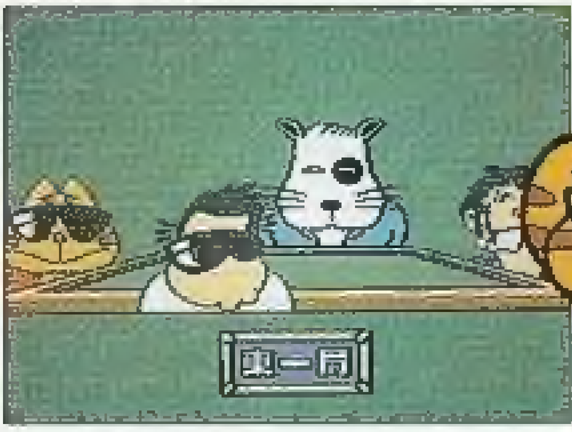
メンバーを全員決めないうちに「おまかせ」を選ぶと、コンピュータが残りのメンバーを決定します。

さん **ルール設定** 変更したいルールのところへカーソルを移動し、Aボタンで決定します。詳しくは14ページと15ページをご覧下さい。

しい **場決めと親決め** 対戦者の場を決定します。「東」を引いたキャラが「最初の親」となります。この画面はAボタンでとばすことができます。

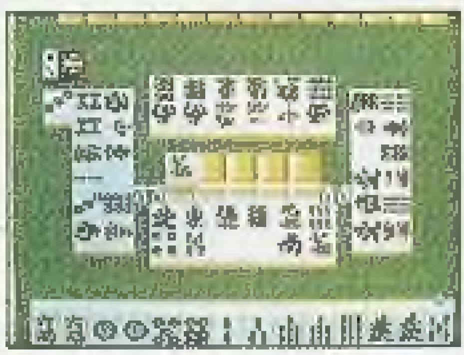
ゲームスタート





「1局開始」の画面が出てゲームスタート、ツモはオートです。

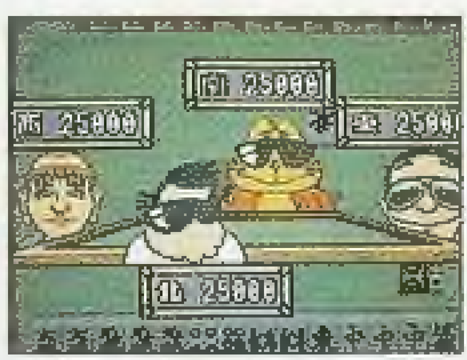
いち 捨て牌は、牌の上のカーソルを移動させてAボタンで決定します。



にい Xボタンを押すと、残りのツモ牌の確認ができます。



さん Yボタンを押すと、持ち点の確認ができます。



じい LまたはRボタンを押すと画面が少し左右にスクロールします。これにより上家・下家の哭いた牌が確認できます。

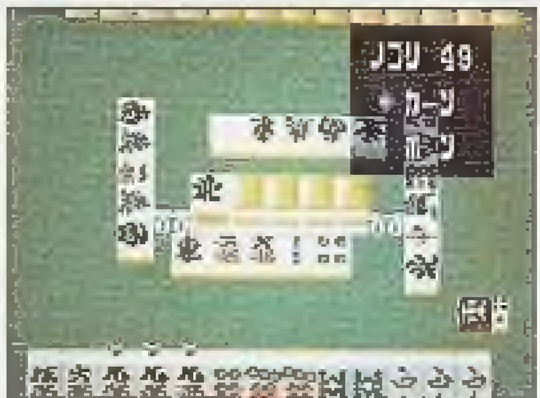


ポン、チー、カン(明カン)

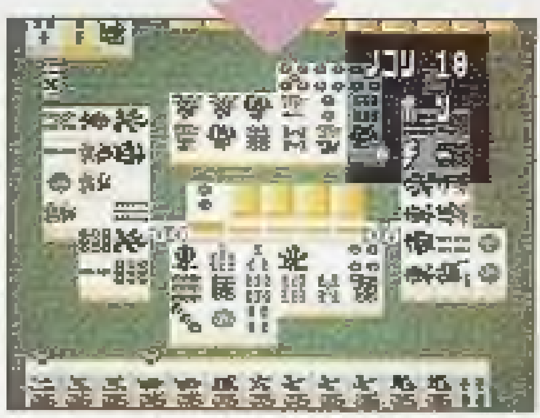
いち　哭ける牌は点滅しています。

にい　哭かないで見送る場合はAかBを押します。

さん　哭く場合、牌が点滅している時にXボタンでウィンドウを開くと、残り牌と哭ける項目が表示されます。



しい　哭ける項目や組み合わせが2種類以上ある時は、カーソルを上下左右に動かして選択します。



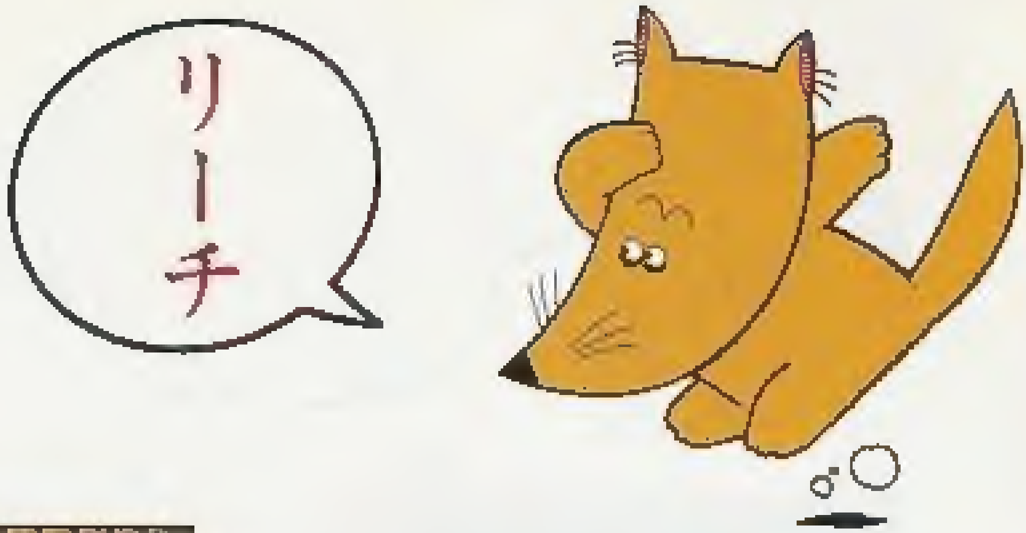
ごー　Aボタンで決定です。

加カン　暗カン



いち　プレイヤーのツモ順にXボタンでウィンドウを開きます。

にい　「カン」にカーソルを合わせて決定します。操作方法はポン・チーなどと同じです。

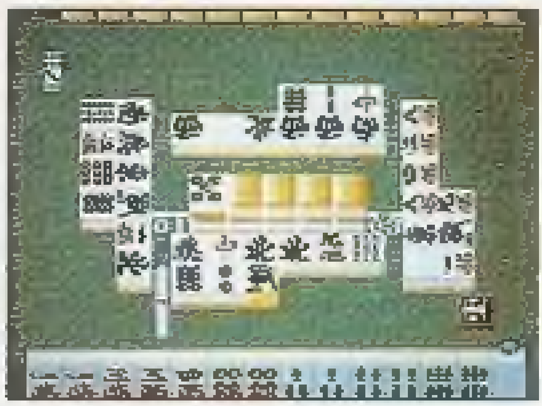




いち　Xボタンでウィンドウをオープンし、Aボタンでリーチ決定します。

にい　十字キーで捨て牌を選び、Aボタンで最終決定します。

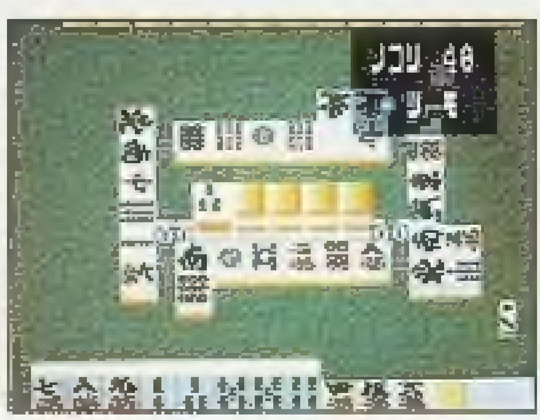
さん　リーチが有効であれば、捨て牌が黄色に変わります。



しい　リーチ料は1,000点で、対戦者に通ればリーチ成立です。

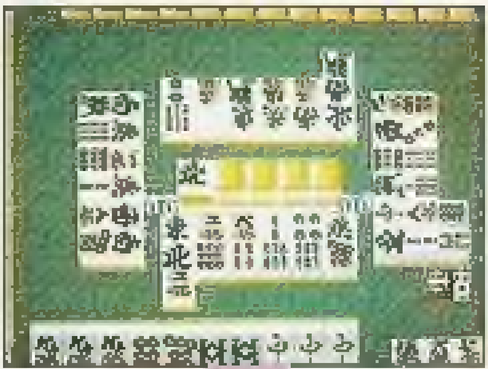
ごー　持ち点が1,000点未満の時は、リーチをかけることができません。



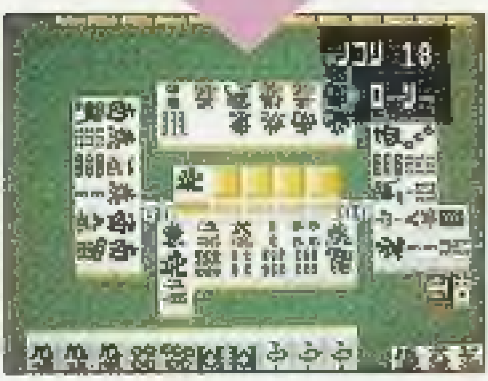


いち　Xボタンでウィンドウをオープンし、「ツモ」にカーソルを合わせAボタンで決定します。





いち ロンできる牌が点滅します。見送る場合はAかBボタンを押し次へ進みます。



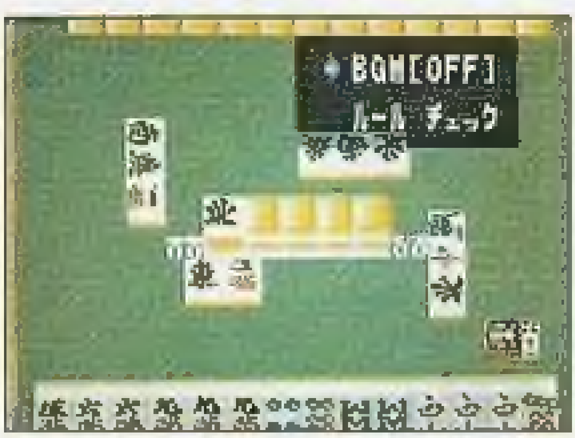
にい ロンする場合は、牌が点滅しているときにXボタンでウィンドウを開きます。

さん ロンに合わせAボタンで決定します。

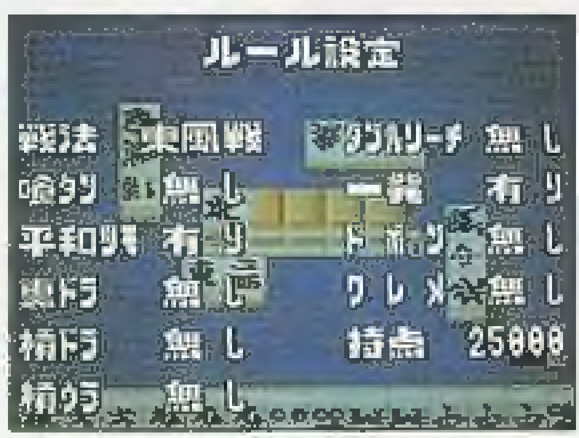


いち ゲーム中に、スタートボタンでオプションウィンドウをオープンすると、BGM[ON／OFF]とルールチェックができます。

BGMのON/OFF



ルールチェック





いち 半荘終了後は、継続　メンバー／終了の３つが選択できます。

継続 同じメンバーでもう1度麻雀を打つことができます。（継続は３回まで）

メンバー メンバーチェンジをして続けることができます。

終了 モード選択に戻ります。



基本ルール

最初からゲームに組み込まれているルールです。

変更可能なルール

●持ち点25,000点の30,000点返し。
●東南まわりの半荘戦で、1翻しばり。
●カンと同時にカンドラ発生。

変更できないルール



●喰い替え、後づけ有り。
●不聴罰府は場に3,000点。
●4人打ち　東家・南家・西家・北家でプレイ。
●3人打ち　東家・南家・西家でプレイ。
●ドラはすべてネクスト(表示牌の次の牌)。
●王牌は14枚残し。
●チョンボは無し。
●形式聴牌有り。
●和がりと見なされる牌が、捨て牌の中にあれば振聴。リーチ後、当たり牌を見送った場合も振聴。
●振聴リーチ有り。
●2翻縛りは無し。
●頭ハネ。ダブロン無し。
●残りツモのないリーチ・持ち点1,000点未満のリーチはできない。

●流れリーチ棒は和がりとり。
●暗カンの槍カンは国士無双のときだけ和がることができる。
●ダブル・トリプル役満有り。
●20符１翻のロン和かりは、10符加えて30符として計算する。
●七対子は25符２翻として計算。
●包則は無し。



●荒牌
その局で誰も和がらなかった場合。

●九種么九牌倒牌
親は配牌時・子は第１ツモで公九牌が９種類以上ある場合。

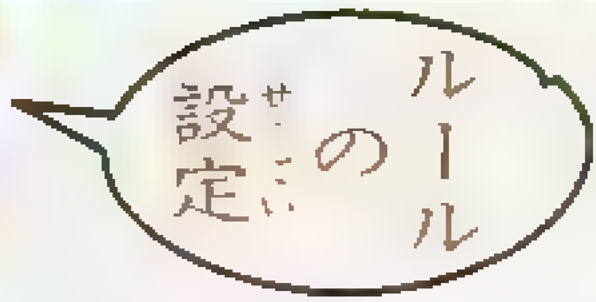
●四家リーチ
４人か全員立直した場合（３人打ちの時は無し）。

●四開カン
４つ目のカンをしたものが捨て牌した時点で、ロンがなければ流局。ただし１人で４つのカンをした場合（４カンツの可能性がある場合）、５つ目のカンはできない。

●四風子連打
１巡目に全員が同じ風牌を捨てた場合（３人打ちの時は無し）。

ルール設定の[illegible]





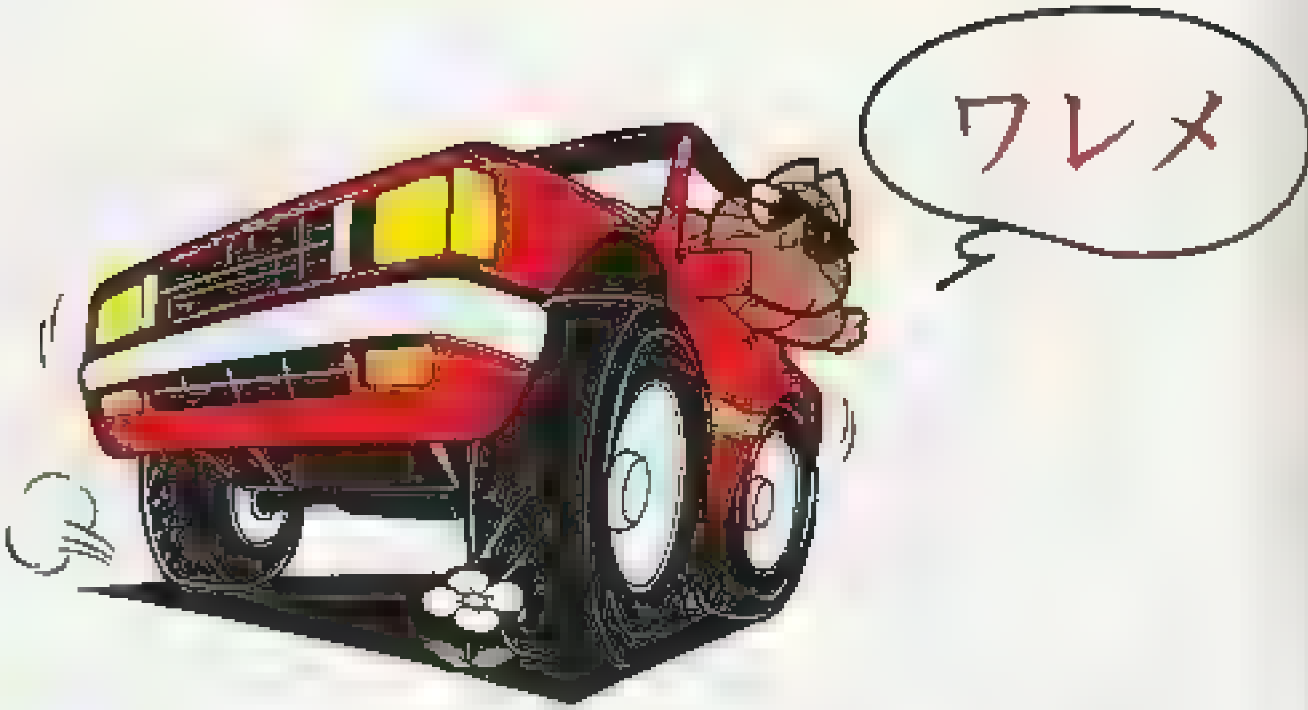
戦法 東南戦 / 東風戦	東南戦は通常の東南回り。東風戦は東4局で終了と、よりスピーディな展開
喰いタン 有り / 無し	ポンやチーなど喫いた形での断么九を認めるか。
平和ツモ 有り / 無し	有り→平和・ツモで20符2翻で計算。無し→ツモのみで30符1翻で計算。
裏ドラ 有り / 無し	リーチをかけて和がった時に、裏ドラを認めるか。
カンドラ 有り / 無し	カンドラを認めるか。
カンウラ 有り / 無し	カンドラの裏ドラ(カンウラ)を認めるか。

ダブルリーチ	有り／無し	1巡目の捨て牌でのリーチをダブルリーチとして認めるか。
一発	有り／無し	リーチ後、ポン・チーのない状態で1巡目に和がった時に一発を認めるか。
ドボン	有り／無し	誰かの持ち点がマイナスになった時に、半荘を終わりにするかどうか。
ワレメ	有り／無し	親の位置にあるサイコロの目に準ずる者に対し、支払いを倍にするかどうか。＊16ページ参照
持ち点	25,000／27,000／30,000	半荘開始時の持ち点を何点にするか。



いち　ドラの設定には裏ドラ・カンドラ・カンウラの３つの設定があります。

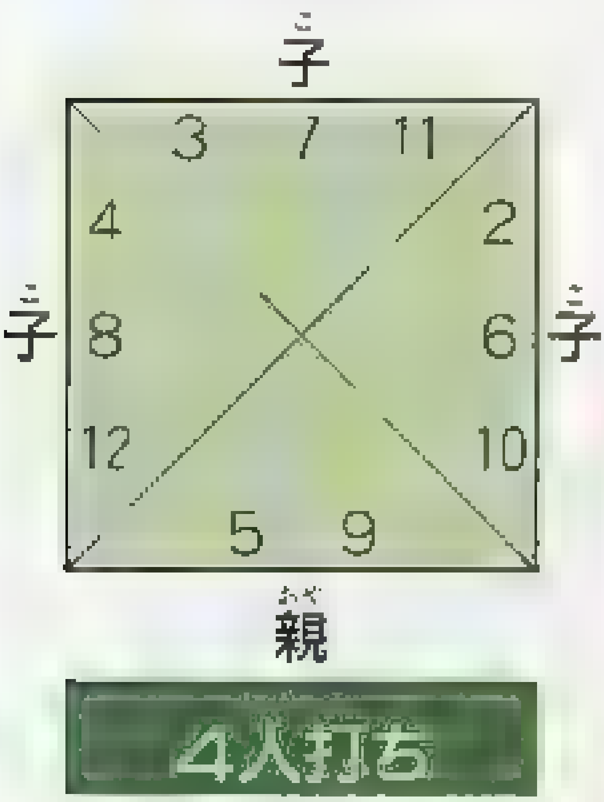
にい　裏ドラ・カンドラのどちらかを無しにすると、自動的にカンウラは無しになります。(コンピュータ内部で強制的にそうなります)

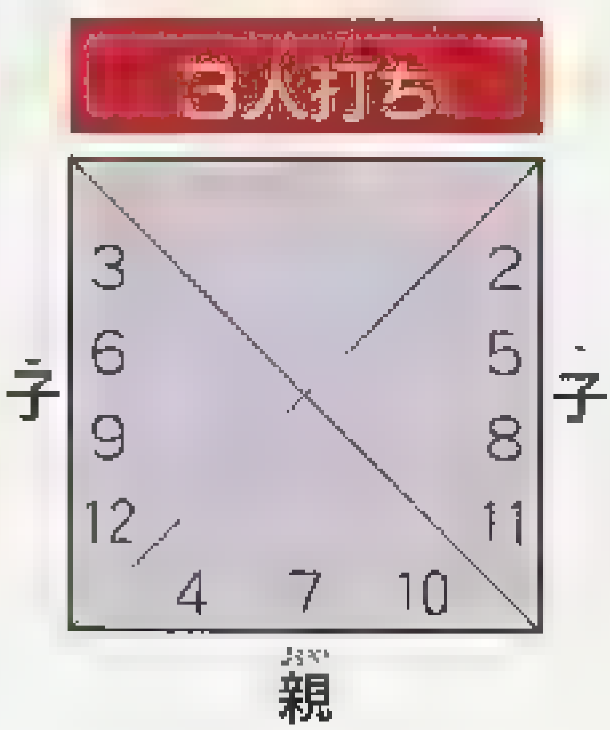


いち 麻雀を打つときは山牌というのが存在し、その局の親がサイコロを振り、出た目の数に該当するところから手牌を取っていきます。山牌は各人の前に積まれていて、自分のところから手牌を取っていくと、その山牌が割れるところからこの名前がつきました。

にい ワレメとは、そのワレメの該当者が点数をもらう時も払う時も倍になるというルールです。

さん ワレメの該当者は、その局の親のところに置いてあるサイコロの目で確認できます。次図の数字は親のところに置いてあるサイコロの目です。





イベントモード



奪われた「所大明神」を取り返すために、トコロさんがＴＶ局を舞台にトコロせましと大奮闘〃対戦相手の待つＴＶ局を駆けめぐります。



いち 操作のしかたはノーマルモードと同じですが、ルール設定はその時々で変わります。ゲームを始める前に十分にチェックしましょう。

にい ＴＶ局選択の最後の画面に「パスワード＆お守り」の項目があります。これを選択すると、そこまでに進行した内容の「パスワードと入手したアイテム」が表示されます。途中で終了する場合にはパスワードをメモしておきましょう。



さん 「勝つ」と重要な情報やお守りが手に入ります。

しい 回を重ねるごとに半荘回数は増えていきます。

対戦相手が2人の場合★★

いち トコロさんと仲間のダデオが卓に入った4人打ちです。プレイヤーはトコロさんを操作します。

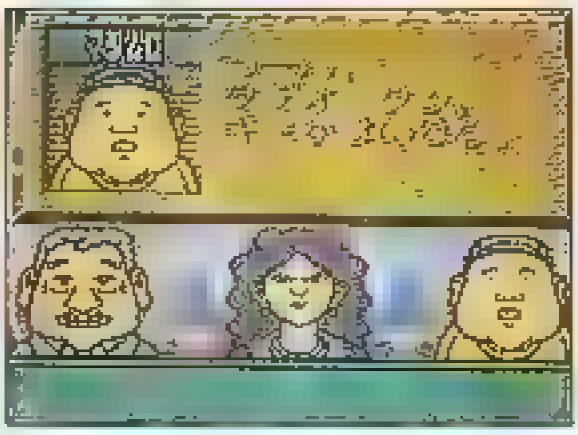


にい 勝負ごとですから、ダデオもトップをねらって真剣です。たとえトコロさんからでも和がることがあります。

さん トコロさん（プレイヤー）とダデオの合計得点が、他の2人の合計得点を上回ると「勝ち」です。

対戦相手が3人の場合★★★

いち トコロさんかダデオのどちらかをプレイヤーは操作します。どちらになるかは対戦相手が指名します。



にい プレイヤー（トコロさんかダデオ）がトップをとると「勝ち」です。



スタディモード

用語の意味から点数計算の全てまで。このスタディモードで学習すれば勝ったも同然〃

いち 章の選択には＋字キーを使い、Aボタンで決定します。またページをめくるときにもAボタンを使用します。



にい 文字表示中にAボタンを押すと、表示スピードがアップします。

計算モード

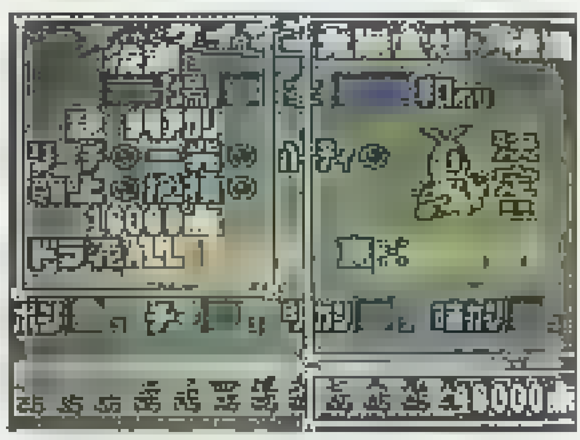






※その他のキーは使用しません。

いち 入力し終わると「決定」が点滅するので、Aボタンで決定します。画面が切り替わって、点数ボードと役の表示画面になります。

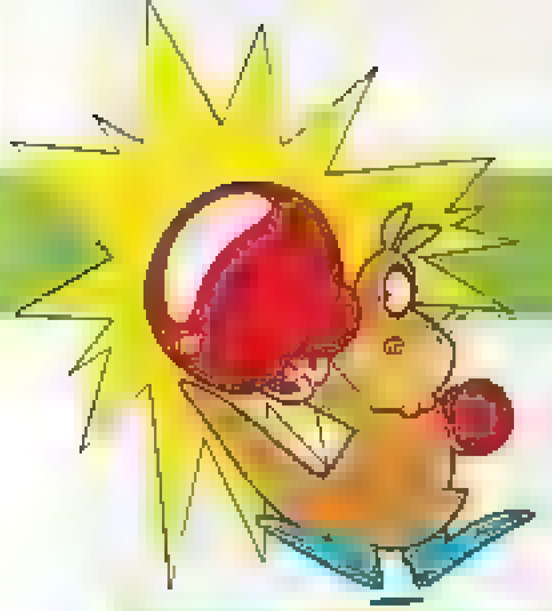


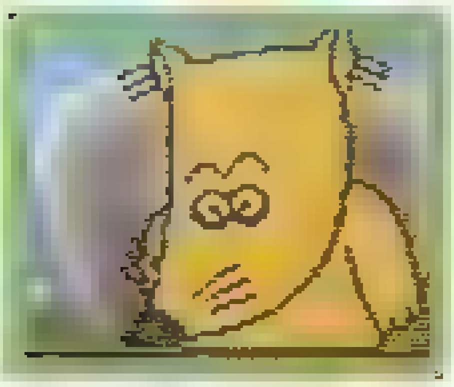
にい 操作の手順は以下の通りです。いい加減な入力や、哭いているのにも関わらずリーチをONにすると「チョンボ」と表示されます。

場風の設定	+字キーで選択しAボタンで決定する。
自風の設定	+字キーで選択しAボタンで決定する。
ロン／ツモ	ロン和がりか、ツモ和がりか？ 操作は同上。

リーチ？	リーチ和がりか？設定する場合はランプがついた状態にする。
1 発 ？	リーチ1発があるか？操作は同上。
ハイテイ？	ハイテイロンまたはツモがあるか？
嶺上開花？	嶺上開花で和がったか？
槍カン？	槍カンがあるか。
ドラの設定	表裏全部で10個が指定できる。コンピュータで計算する時は、表示されている牌の次の牌(ネクスト)をトッと見なすので、お間違えのないように。
ポンの設定	ポンしている場合は、ポンの個数を入力する。入力後、画面上部に牌が表示されるので、ポンの牌を入力する。
チーの設定	チーの個数を入力する。チーの入力は、順子の先頭牌(1・2・3だったら1を入力する。
明 カ ン	ポンと同様
暗 カ ン	ポンと同様
手牌の入力	1枚ずつ入力する。十字キーで選択しAボタンで決定する。

雀人の打ち筋





ヨ　ネ

泣かないのが信条だが、あきらめも早い。



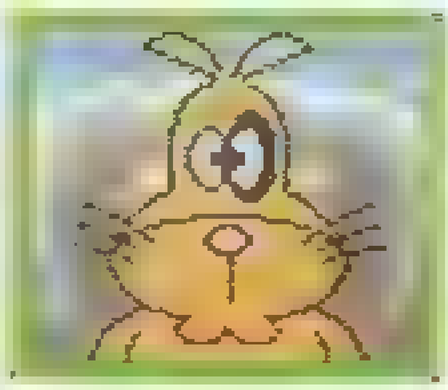
ダデオ

TOKORO'Sのメンバーの中では1番の強者。



トコロ

操作するのはあなた。性格がそのまま出るよ。



テラシマクン

振り込みを恐れずガンガン攻めてくるぞ。



ジーノ

徹底的に守り抜くマージャンスタイル。



アライ

意外性がウリ 無手勝流で何を考えているか分らない



タモー
安全策をとりながらの堅実な打ち筋。

タケボウ
調子に乗ると非常にこわい。波が激しいぞ。

メンマ
派手な手で和がるのが好き。



バントウ
とにかく速攻で勝負をかけてくる。

カンピー
打ち方はうまいがここ1番でズッコける。

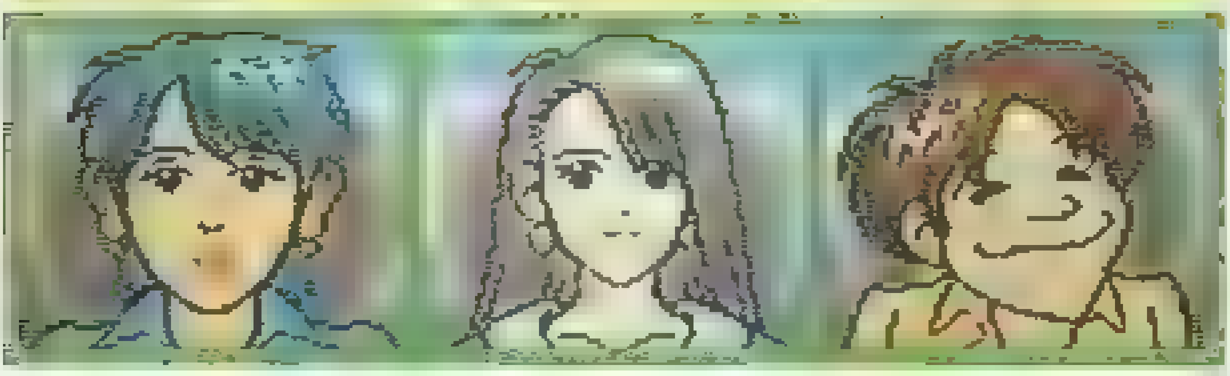
マツムロ
哭きが好き。やすい手でせこく和がる。



モモコ
男勝り！攻守にすぐれ女性陣最強の雀士。

マリコ
面前と哭きを巧みに使い分ける技巧派。

エリコ
効率の良い打ち方。大負けしないが大勝ちもしない。

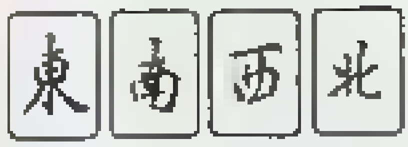
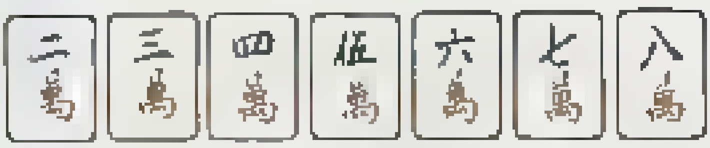
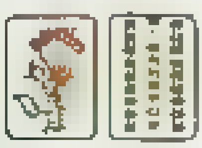
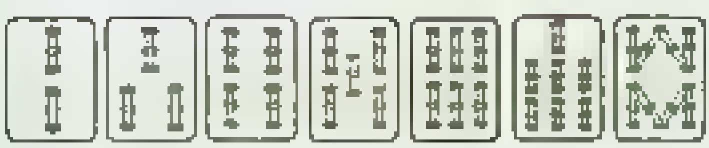
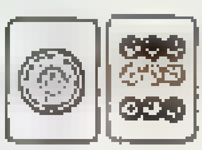
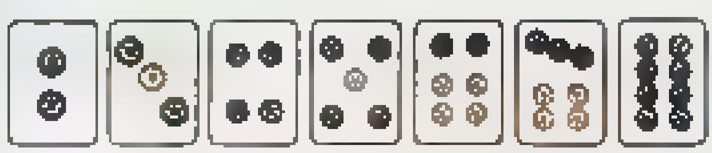


エツコ
打たれ弱くいいカモだが、1発逆転も！

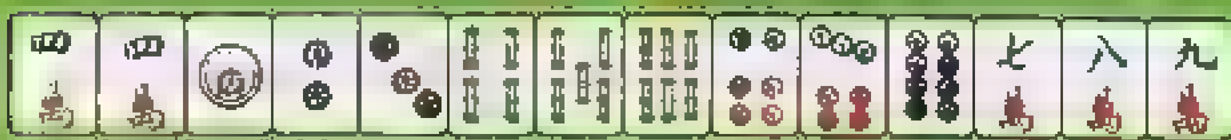
マリア
美しい手で和がるのが信条。勝負にはこだわらない。

ユウキ
初心者。相手の捨て牌も筋も見ていない。

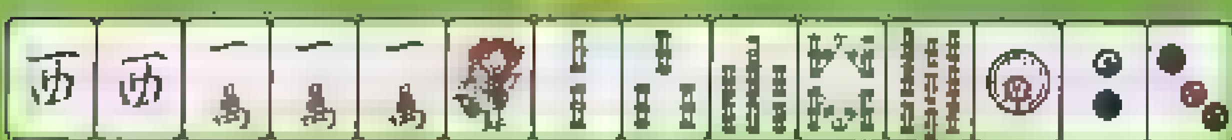


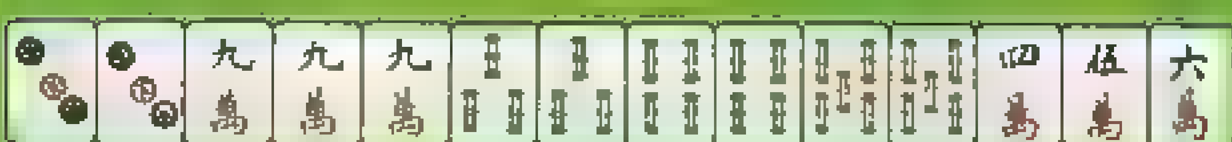
<table>
<tr><td rowspan="2">字牌</td><td colspan="2">四風牌</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">三元牌</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">数牌</td><td rowspan="2">万子牌</td><td>老頭</td><td></td></tr>
<tr><td>中張</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">索子牌</td><td>老頭</td><td></td></tr>
<tr><td>中張</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">筒子牌</td><td>老頭</td><td></td></tr>
<tr><td>中張</td><td></td></tr>
</table>

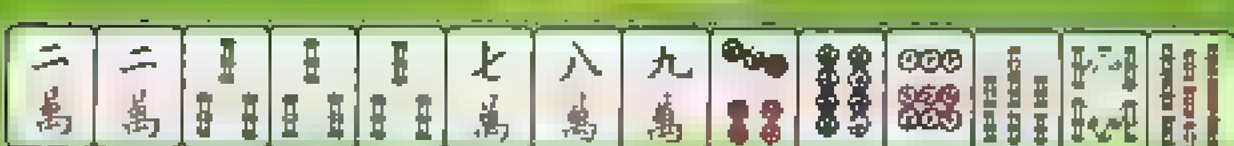


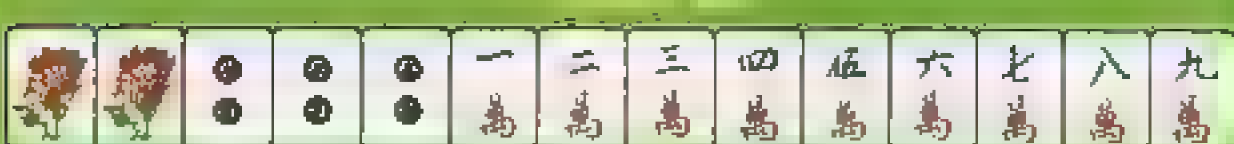












対々和



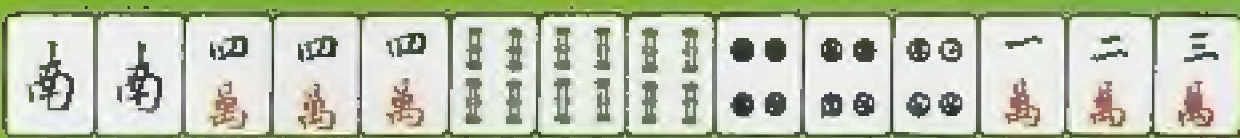
純全帯么



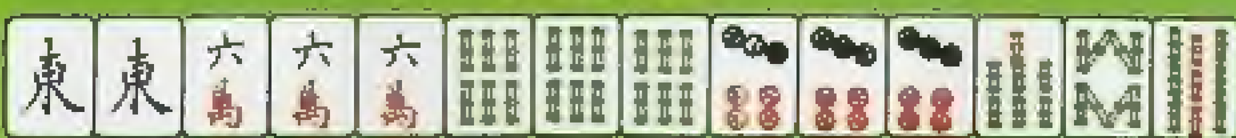
混一色



三色同刻



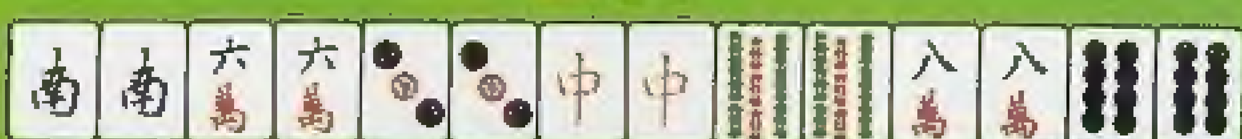
三暗刻



三槓子



七対子



小三元



混老頭



清一色



緑一色



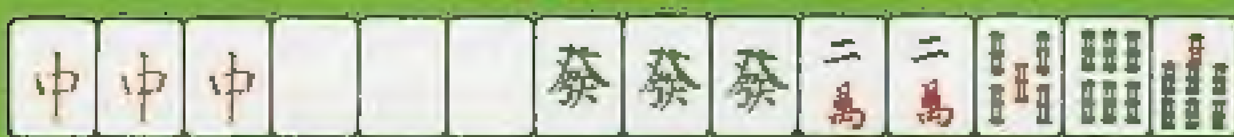
字一色



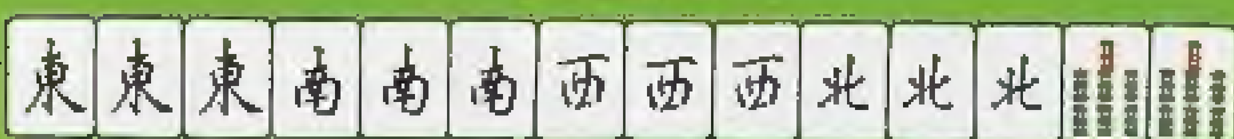
清老頭



大三元



四喜和



十三么九



九連宝灯

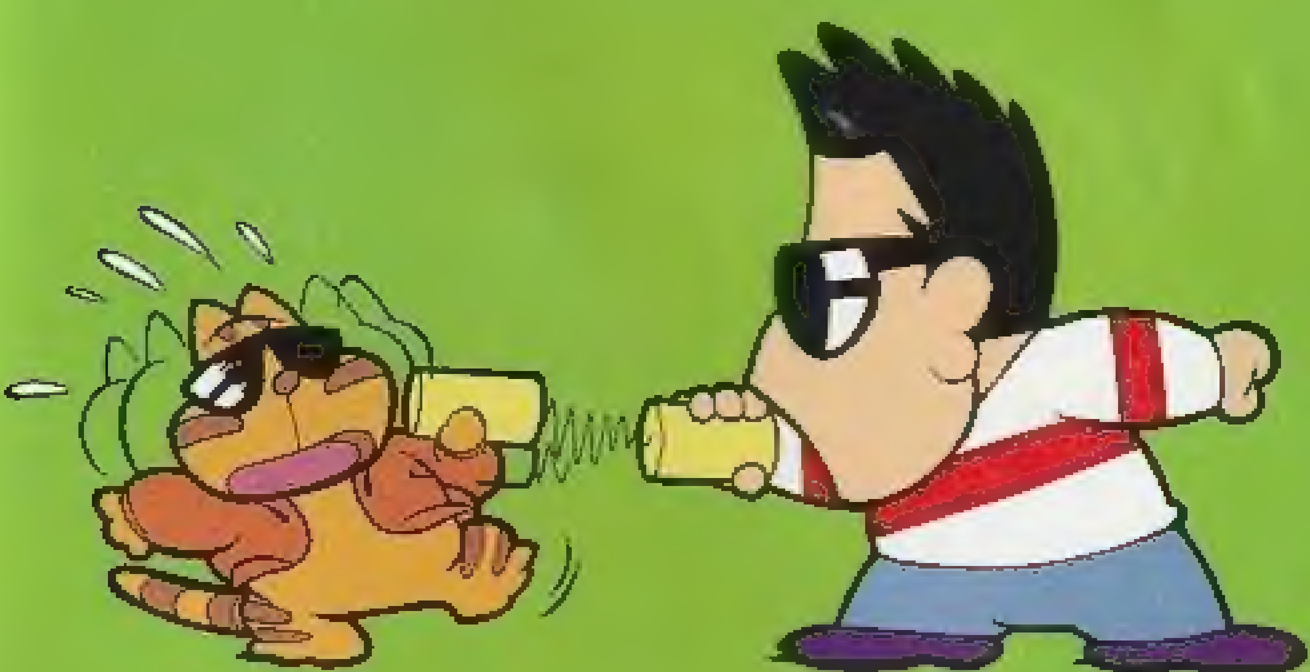


四暗刻



使用上の注意

- ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約1～2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用、保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)を接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生じるため、接続しないでください。



※TOKORO'Sマージャンのルールについては、通常遊ばれているものと異なるものがあります。あらかじめご了承ください。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

